

+REGLA 1. El juego, campo, balón y accesorios.

SECCIÓN 1. Generales.

ARTÍCULO 1. El juego y campo.

El juego se llevará a cabo entre dos equipos de no más de 5 jugadores cada uno, en un campo rectangular de 40 a 60 yds. de longitud, zonas de anotación adicionales de 8 a 10 yds., ancho de 20 a 30 yds. La marca para el punto extra de 2, será marcado en la yarda 10 desde la línea de gol.

Se colocarán conos en las 8 intersecciones de las líneas laterales con las líneas de gol y líneas finales. La línea de gol es parte de la zona de anotación.

Los rosters consistirán de un máximo de 20 jugadores. Los equipos pueden jugar con un mínimo de 4 jugadores. Los equipos estarán constituidos por 5 jugadores mayores de 16 años de edad comprobables de mismo género.

ARTÍCULO 2. Equipo ganador y marcador final.

Cada equipo tendrá 4 oportunidades de avanzar el balón a través de la línea de gol del otro equipo corriendo o pasándolo. Los equipos recibirán puntos por anotar de acuerdo a la regla y el equipo que tenga más puntos al final del partido, incluyendo períodos extras, deberá ganar el juego.

ARTÍCULO 3. Supervisión.

El juego se llevará a cabo bajo la supervisión de 2 o más oficiales.

ARTÍCULO 4. Capitanes.

Cada equipo designará al referee no más de 2 jugadores como sus capitanes y no más de 2 entrenadores.

SECCIÓN 2. El balón.

ARTÍCULO 1. Especificaciones.

El balón deberá ser TDY o equivalente de piel o PVC, en buen estado, con tamaño y presión adecuados; no deberá tener alteraciones. Cada equipo podrá usar su balón.

SECCIÓN 3. Uniforme.

ARTÍCULO 1. Uniforme obligatorio.

Los jugadores de equipos contrarios deberán usar jerseys de color contrastantes. Si los dos

equipos usan jerseys similares, el equipo local tiene la opción de decidir qué equipo se cambiará el jersey.

- a. Los jugadores de un equipo usarán jerseys del mismo color y diseño. El jersey deberá ser de tamaño completo y metido en los pants, con números contrastantes de al menos 15 cms. de altura en la espalda del 1 al 99.
- b. Los jugadores deberán usar shorts, lycra o pants del mismo color y diseño sin bolsas. los jugadores no pueden sujetar con cinta adhesiva para cumplir con ésta regla.
- c. Los jugadores deberán usar cinturones de flag ajustados con pop-sockets y 2 flags idénticos. Se hará todo lo posible para mantener un flag en cada lateral de la cadera del jugador. Los pop-sockets se colocarán mirando hacia afuera y hacia abajo. Los flags deben ser claramente visibles, colgar libremente y no deben estar cubiertos de ninguna manera por el uniforme del jugador y todos los colores deben contrastar con los colores en los uniformes. Los flags y los pop-sockets no se pueden engrasar, pegar ni alterar de ninguna manera. Cualquier jugador que manipule deliberadamente sus flags será descalificado.
- d. Se recomienda fuertemente el uso de protector bucal.

ARTÍCULO 2. Accesorios ilegales.

- a. Zapatos con tacos mayores a 1.25 cms , spikes hechos de cualquier material metálico o intercambiables.
- b. Lentes que no sean prescritos medicamente y de material que no sea irrompible.
- c. La joyería deberá ser removida o cubierta completamente.
- d. Material adhesivo, pintura, grasa o cualquier otra sustancia que afecte el balón o al oponente.
- e. Cualquier dispositivo electrónico destinado a comunicarse con el coach.

REGLA 2. Definiciones

SECCIÓN 1. Áreas y líneas.

ARTÍCULO 1. El campo.

El campo es la ubicación geográfica del lugar de juego, incluidas todas las instalaciones.

ARTÍCULO 2. Campo de juego.

El campo de juego es el área dentro de las líneas (líneas laterales y líneas finales), no se incluyen las zonas de anotación.

ARTÍCULO 3. Zonas de anotación.

Las zonas de anotación son las áreas de 10 yardas en ambos extremos del campo entre las líneas de gol y las líneas finales.

ARTÍCULO 4. Líneas de gol.

Las líneas de gol, una para cada equipo, estarán en los extremos opuestos del campo de juego. Las líneas de gol pertenecen a la zona de anotación. Cada línea de gol es parte de un plano vertical

separando una zona de anotación del campo de juego cuando el balón es en posesión de un jugador; el plano se extiende hasta las líneas laterales. La línea de gol de un equipo es la que se defiende.

ARTÍCULO 5. Adentro, afuera.

El área encerrada por las líneas laterales y las líneas finales es dentro del campo de juego y cualquier otro lugar (incluyendo las líneas laterales y las líneas finales) es afuera.

SECCIÓN 2. Designaciones de jugadores y equipo.

ARTÍCULO 1. Equipos ofensivo y defensivo.

El equipo ofensivo es el equipo en posesión o el equipo al que pertenece el balón; el equipo defensivo es el equipo contrario. En pase de kick off el equipo ofensivo es el que recibe el pase y el equipo defensivo es el que lanza el pase.

ARTÍCULO 2. El centro.

El centro es el jugador ofensivo que centra el balón.

ARTÍCULO 3. Quarterback.

El quarterback es el jugador ofensivo que recibe el centro.

ARTÍCULO 4. Pasador.

El pasador es el jugador ofensivo que lanza un pase legal.

ARTÍCULO 5. Corredor.

El corredor es un jugador en posesión de un balón vivo.

ARTÍCULO 6. Blitz.

Un defensivo que se alinea con todo su cuerpo a más de 4 yardas de la línea de scrimmage al momento del snap puede establecerse como un blitz con una señal legal, levantando claramente una mano por encima de la cabeza por al menos un segundo previo al snap sea realizado. Esto le otorga el derecho de paso (ROW), el cual tiene prioridad por sobre el derecho de paso general de la ofensiva, porque se encuentra en persecución del corredor.

Para mantener su derecho de paso, la persecución de un blitz debe ser inmediata, luego del snap, rápida y en línea recta hacia donde el quarterback recibe el snap.

El blitz perderá su derecho de paso (ROW), pero aún así podrá participar como cualquiera otro jugador defensivo, si sus movimientos son:

- carrera lenta
- carrera tardía
- a un punto diferente
- cambia de dirección durante su carrera
- no se dirige hacia el quarterback

Si el blitzer es forzado a cambiar de dirección debido a una falta ofensiva (shielding) , el blitzer no perderá el derecho de paso en la persecución inmediata y directa al punto donde el quarterback recibió el snap . Un defensivo que no realiza una señal y cruza legalmente la línea de scrimmage es un rusher.

ARTÍCULO 7. Jugador afuera.

Un jugador o balón está afuera cuando toca cualquier parte del área denominada afuera.

ARTÍCULO 8. Jugador descalificado.

Un jugador descalificado es uno que ha sido declarado inelegible para posteriores participaciones en el juego.

ARTÍCULO 9.- Equipo local.

El equipo listado primero será designado local y el equipo listado segundo será designado visitante

SECCIÓN 3. Down, scrimmage y clasificación de las jugadas.

ARTÍCULO 1. Down.

Un down es una unidad del juego que comienza con un centro legal después de que el balón está listo para jugarse y termina cuando el balón es declarado muerto.

ARTÍCULO 2. Línea de scrimmage.

La línea de scrimmage para cada equipo, cuando el balón está listo para jugarse, es la línea y su plano vertical que pasa a través del punto del balón más cerca a la línea de gol del equipo contrario y se extiende a las líneas laterales. Un jugador ha cruzado la línea de scrimmage si cualquier parte de su cuerpo ha estado más allá de su línea de scrimmage correspondiente.

ARTÍCULO 3. Jugada de pase adelantado.

Una jugada de pase adelantado es el intervalo entre el centro y cuando un pase legal que atraviesa la línea de scrimmage es completo, incompleto o interceptado.

ARTÍCULO 4. Jugada de carrera.

Una jugada de carrera es cualquier acción de balón vivo que no sea una jugada de pase adelantado. Pases completos atrás de la línea de scrimmage están permitidos y se consideran jugadas de carrera.

SECCIÓN 4. Balón vivo o muerto.

ARTÍCULO 1. Balón vivo.

Un balón vivo es un balón en juego. Un pase o balón suelto que no ha tocado el piso es un balón vivo en el aire. En pase de kick off, el balón es vivo si toca el piso y bota hacia el equipo ofensivo. Un jugador está en posesión, si está agarrando o en control de un balón vivo.

ARTÍCULO 2. Balón muerto.

Un balón muerto es un balón que no está en juego.

ARTÍCULO 3. Cuando el balón está listo.

Un balón muerto está listo para juego, cuando está en posesión del centrador y el referee sopla el silbato.

SECCIÓN 5. Adelantado y máximo avance.

ARTÍCULO 1. Adelantado y atrasado.

Adelantado es un término relacionado a ambos equipos, que denota dirección hacia la línea contraria. Atrasado denota la dirección hacia su propia línea final.

ARTÍCULO 2. Máximo avance.

Máximo avance es un término indicando el punto final del avance por el jugador en posesión de cualquiera de los 2 equipos y se aplica a la posición del pie plantado más cercano a la línea contraria cuando el balón se convierte en muerto entre las líneas finales.

SECCIÓN 6. Punto.

ARTÍCULO 1. Punto de aplicación.

Un punto de aplicación es el lugar a partir del cual el castigo por un foul es aplicado.

ARTÍCULO 2. Punto de balón muerto.

El punto de balón muerto es el lugar en que el balón es declarado muerto.

ARTÍCULO 3. Punto del foul.

El punto del foul es el lugar en que ocurre un foul. Si es afuera, se deberá remitir a la línea lateral. Si es atrás de la línea de gol, el foul es en la zona de anotación.

ARTÍCULO 4. Punto afuera.

El punto afuera es el punto en el cual el balón es declarado muerto porque el mismo balón o el jugador en posesión se va afuera.

SECCIÓN 7. Foul, castigo y violación.

ARTÍCULO 1. Foul

Un foul es una regla de infracción por la que se prescribe un castigo. Un foul flagrante es una infracción a la regla que pone en riesgo de lesión a un rival.

ARTÍCULO 2. Castigo.

Un castigo es un resultado impuesto por una regla contra el equipo que ha cometido un foul y puede incluir uno o más de los siguientes: pérdida de distancia, pérdida de down, primer down automático o descalificación. Si el castigo implica pérdida de down, el down contará como uno de los 4 de esa serie.

ARTÍCULO 3. Violación.

Una violación es una regla de infracción por la que un castigo no es prescrito; no corresponde a un foul. Es aplicable una advertencia.

ARTÍCULO 4. Pérdida de down.

Pérdida de down es una abreviación que significa la pérdida del derecho de repetir un down.

ARTÍCULO 5.- Primer intento automático.

Primer intento automático significa "otorgarle a la ofensiva una nueva serie".

Un primer intento automático sólo se aplicará si la falta es cometida por parte de la defensiva previo a un cambio de posesión de equipo.

SECCIÓN 8. Shift, movimiento.

ARTÍCULO 1. Shift.

Un shift es un cambio simultáneo de posición de dos o más jugadores ofensivos después de que el balón está listo y antes del centro. El shift finaliza cuando todos los jugadores han estado estacionarios por un segundo completo.

ARTÍCULO 2. Movimiento.

Un movimiento es un cambio de posición de un jugador ofensivo después de que el balón está listo y antes del centro.

SECCIÓN 9. Entrega, pase, balón suelto, bateo y patada.

ARTÍCULO 1. Entrega.

La entrega es la transferencia exitosa de posesión de un compañero de equipo a otro sin lanzarlo.

ARTÍCULO 2. Pase.

Un pase es cualquier acto intencional de lanzar el balón en cualquier dirección o dejarlo caer al suelo. Un pase comienza con la liberación del balón del firme control durante un movimiento intencional e la mano o el brazo. Un pase continúa siendo tal hasta que es cachado o interceptado por un jugador o bien, el balón es declarado muerto.

ARTÍCULO 3. Balón suelto.

Un balón suelto es cualquier acto que no sea pase o entrega y que resulte en la pérdida de posesión de un jugador.

ARTÍCULO 4. Posesión.

Posesión significa firmemente agarrar o controlar un balón vivo.

ARTÍCULO 5. Bateo.

Batear el balón es intencionalmente golpear el balón o cambiar su dirección con las manos o los brazos.

ARTÍCULO 6. Patear.

Patear el balón es intencionalmente golpear el balón con el pie, espinilla, pantorrilla o rodilla y es ilegal.

ARTÍCULO 7. Volear.

Volear el balón es golpearlo hacia arriba cuando va en el aire para evitar que caiga al piso y es legal.

SECCIÓN 10. Pases.

ARTÍCULO 1. Pase adelantado y pase atrasado.

Un pase es adelantado cuando lo primero que toca es adelante del punto desde donde es enviado. Todos los demás pases son considerados pases atrasados incluso si son laterales (paralelo a la

línea de scrimmage). Un centro se vuelve atrasado cuando el centrador suelta el balón aún si este resbala de sus manos.

ARTÍCULO 2. Cruzando la línea de scrimmage.

Se dice que un pase legal adelantado ha cruzado la línea de scrimmage cuando ha tocado algo delante de la línea de scrimmage dentro del campo.

ARTÍCULO 3. Atrapada, intercepción.

Una atrapada es el acto de establecer firmemente posesión por un jugador de un balón vivo en el aire. Una atrapada de un pase o balón suelto de un rival es una intercepción. Un jugador que levanta los pies para hacer una atrapada o intercepción, debe tener el balón firmemente en posesión cuando cae de nuevo al piso adentro con cualquier parte del cuerpo que le toque primero.

ARTÍCULO 4. Sack.

Un sack es quitarle la banda al quarterback antes de que haya soltado el balón por detrás de la línea de scrimmage. Un jugador tiene posesión del balón hasta que ésta ha sido liberado por completo.

SECCIÓN 11. Agarrando, bloqueando, contacto y derribando.

ARTÍCULO 1. Agarrando.

Agarrando es sujetar a un oponente o su uniforme y no soltarlo inmediatamente.

ARTÍCULO 2. Bloqueando.

Bloquear es obstruir a un oponente moviéndose en su camino. Un jugador ofensivo moviéndose en la línea entre un jugador defensivo y el corredor está bloqueando. Un jugador parado no está bloqueando aún si se encuentra entre el corredor y el oponente.

ARTÍCULO 3. Contacto.

Contacto es tocar al oponente con impacto. Tocar sin impacto no es foul.

ARTÍCULO 4. Quitar el flag.

Quitarel flag es despojar de cualquiera de las dos flags a un oponente con una o las dos manos.

ARTÍCULO 5. Obstruir el flag.

Obstruir el flag es un intento del corredor de evitar que le quiten el flag usando cualquier parte del cuerpo o el balón.

ARTÍCULO 6. Derribando.

Derribando es cualquier acción destinada a hacer que el oponente caiga al piso.

SECCIÓN 12. Saltar, clavarse, girar.

ARTÍCULO 1. Saltar.

Saltar es un intento del corredor de evitar que le quiten el flag brincando con uno o los dos pies y elevarse del piso. Saltar es ilegal.

ARTÍCULO 2.- Inmersión.

Inmersión es un intento del corredor de evitar que le quiten la cinta por medio de la flexión de las rodillas para bajar significativamente la altura de las cintas. Inmersión es legal.

ARTÍCULO 3. Clavarse.

Clavarse es un intento del corredor de evitar que le quiten la banda agachando la parte superior del cuerpo con o sin salto. Clavarse es ilegal.

ARTÍCULO 4. Girar.

Girar es un intento del corredor de evitar que le quiten la banda volteando su cuerpo sobre su eje vertical. Girar es legal.

ARTÍCULO 5. Protección del flag.

Proteger el flag es un intento del corredor de evitar que le quiten el flag cubriéndolo con cualquier parte del cuerpo (mano, brazo o pierna) o con el balón o mover la mano por debajo de la cadera por delante del flag previo al intento de quitar el mismo.

Estirar el brazo con o sin el balón, hacia el rival para dificultar la posibilidad de llegar al flag también es protección del flag.

SECCIÓN 13. Derecho de lugar, derecho de paso.

ARTÍCULO 1. Derecho de lugar. (ROP)

El derecho de lugar es otorgado a cualesquiera jugadores estacionarios que mantengan una postura normal de jugador y no realicen movimientos en dirección horizontal para cambiar su posición. Un movimiento puramente vertical, incluyendo una elevación desde el suelo, para poder lanzar o atrapar un pase no significa que se haya perdido el derecho de lugar obtenido previamente.

El derecho de lugar tiene prioridad sobre el derecho de paso al determinar la culpabilidad de una falta.

ARTÍCULO 2. Derecho de paso.(ROW)

Acorde a la regla el derecho de paso se le otorga a un jugador que ha fijado su movimiento en una dirección establecida de manera regular y no la modifica.

Al determinar la culpabilidad de una falta , un jugador con derecho de paso tiene un mayor privilegio que el resto de los jugadores , excepto quienes tienen derecho de lugar.

REGLA 3. Períodos y tiempo.

SECCIÓN 1. El comienzo de cada período.

ARTÍCULO 1. Primera mitad.

Antes del comienzo del juego cada equipo deberá anunciar un máximo de 2 capitanes y un máximo de 2 entrenadores.

3 minutos antes de la hora programada del juego, el referee deberá tirar un volado con una moneda en presencia de los capitanes de cada equipo. El capitán del equipo visitante pedirá antes de tirar la moneda. El equipo que aparece primero en el programa es local.

El ganador del volado podrá elegir si lanza el kick off en la primera o en la segunda mitad, el equipo que perdió el volado elegirá en que parte del campo iniciar su ofensiva.

El capitán de cada equipo entregará su lista de jugadores el referee y registrará las cámaras que serán usadas.

ARTÍCULO 2. Segunda mitad.

En la segunda mitad los equipos iniciarán su ofensiva en la parte del campo contraria al que iniciaron en la primera mitad. El equipo que recibió el kick off será el que lance el kick off en la segunda mitad.

ARTÍCULO 3. Períodos extras.

El período extra se da cuando el marcador está empatado en el tiempo regular.

- a. Después de 2 minutos de descanso, el referee tirará una moneda al principio del juego.
- b. El ganador del volado escogerá si inicia ofensiva o defensiva, si escoge ofensiva, el equipo que perdió el volado escogerá la parte del campo donde se llevarán a cabo los períodos extras.
- c. No se permitirán tiempos fuera.
- d. Cada período extra consistirá de dos jugadas (una para cada equipo) en las cuales cada equipo pondrá la bola en juego con un centro desde la yarda 5 del campo; excepto en el caso de que la defensiva anote.
- e. Cada equipo tendrá una oportunidad de anotar, excepto en cambios de posesión.
- f. Si después de un período (de 2 series) el marcador sigue empatado, se jugará una nueva serie hasta un máximo de 5. Si continúa el empate se decidirá por un volado.
- g. Las anotaciones de periodos extras valen un punto.

- h. El equipo con mayor número de puntos después del tiempo regular y los períodos extras será declarado ganador.

ARTÍCULO 4. Sistema de desempate para el torneo.

Si 2 o más equipos tienen el mismo porcentaje de juegos ganados y perdidos, los siguientes pasos decidirán el orden de los equipos:

1. Ganador del juego entre ellos, si jugaron todos entre si.
2. Mayor diferencia de puntos (anotados menos recibidos).
3. Mayor cantidad de puntos anotados.
4. Si aún persiste el empate el organizador decidirá quién califica primero.

SECCIÓN 2. Tiempo de juego.

ARTÍCULO 1. Tiempo de juego e intermedio

El tiempo total de juego será de 40 minutos totales, dividido en dos tiempos de 20 minutos cada uno, con 2 minutos de intermedio.

ARTÍCULO 2. Extensión de períodos.

Un período deberá extenderse hasta que un down , libre de fouls en bola viva , se haya jugado. Cuando un castigo es aceptado y ocurre durante un down en el cual el tiempo expira, el down será repetido. Ningún período deberá terminar hasta que el balón es muerto y el referee declara el período finalizado.

ARTÍCULO 3. Servicios de tiempo.

El tiempo de juego y de 10 segundos será llevado por un reloj que puede ser operado por un oficial o un auxiliar bajo la dirección del oficial apropiado.

ARTÍCULO 4. Cuando el reloj comienza.

Cuando el reloj de juego se detiene, deberá ser iniciado por regla cuando el balón es centrado.

ARTÍCULO 5. Cuando el reloj se detiene.

El reloj de juego se detiene cuando termina cada período, por un tiempo fuera cargado a algún equipo, por un tiempo fuera por lesión o a discreción del referee. En los 2 minutos finales de cada período, el reloj se detendrá cuando:

1. Para declarar un primer down , incluso después de un cambio de posesión.
2. Para aplicar un castigo.
3. Cuando el conductor del balón va fuera.
4. Cuando un pase se hace incompleto.
5. Cuando se hace una anotación.
6. Cuando se carga un tiempo fuera.

El tiempo no se medirá durante una conversión dentro de los dos minutos finales, durante una extensión de un período o en un período extra.

ARTÍCULO 6. Tiempo de retraso.

Si el juego comienza después de la hora fijada por motivo de retraso de alguno de los equipos, el tiempo no se repondrá; el tiempo transcurrido se considerará tiempo de juego. Cada 10 minutos de retraso se anotará 6 puntos para el equipo que si está completo hasta llegar a 30 puntos si no llega el equipo.

ARTÍCULO 7. Reloj corrido.

Al momento de la notificación del referee, si en el marcador hay una diferencia de 30 o más puntos, el reloj no se detendrá por situaciones en las cuales lo haría normalmente dentro de los 2 minutos. El referee informará a ambos equipos que el reloj no se detendrá (tiempo corrido) en lo que resta de la mitad.

SECCIÓN 3. Tiempo fuera.

ARTÍCULO 1. Cómo cargarlo.

El referee deberá declarar tiempo fuera cuando el juego sea suspendido por cualquier razón. Cada tiempo fuera deberá ser cargado a alguno de los equipos o designado como un tiempo fuera del oficial.

ARTÍCULO 2. Tiempos fuera cargados.

Un oficial deberá cargar un tiempo fuera cuando sea solicitado por el entrenador o un jugador adentro, cuando el balón está muerto. Cada equipo dispondrá de dos tiempos fuera cada medio tiempo; no pueden ser acumulados para el siguiente período.

ARTÍCULO 3. Tiempo fuera por lesión.

En un evento de jugador lesionado, el oficial puede cargar un tiempo fuera, pidiendo al jugador al que el tiempo fuera es cargado, que sea sacado del juego por al menos un down.

ARTÍCULO 4. Revisión.

Cada equipo podrá solicitar la revisión de una marcación por cada medio tiempo al referee por parte del entrenador o el capitán utilizando la cámara registrada al inicio del juego, para lo cual el referee dispondrá de dos minutos para decidir si cambia la marcación. La revisión deberá ser solicitada cuando el balón esté muerto. Una vez que el balón se encuentre vivo, ya no se podrá revisar la jugada. El oficial está facultado para hacer la revisión dentro de los dos minutos finales de cada tiempo si lo considera necesario aún cuando no haya solicitud de ningún equipo.

ARTÍCULO 5. Duración de los tiempos fuera.

Un tiempo fuera que es cargado a un equipo no debe de exceder los 60 segundos (incluyendo los 10 segundos luego de que la bola es declarada lista para jugar).

El referee podrá reducir la duración cualquier tiempo fuera cargado si ambos equipos están de acuerdo.

Otros tiempos fuera no deberán ser más largos de los que el Referee considere necesario para llevar a cabo el propósito para el cual fueron declarados.

El Referee deberá notificar a ambos equipos cuando haya expirado cualquier tiempo fuera y 5 segundos más tarde deberá declarar la bola lista para jugar.

ARTÍCULO 6. Notificaciones del referee.

El referee notificará a ambos equipos cuando queden aproximadamente 2 minutos de juego remanente en cada medio y el reloj se detiene con éste propósito.

REGLA 4. Balón vivo, balón muerto.

ARTÍCULO 1. Balón muerto se convierte en vivo.

Para el siguiente down, el balón deberá ser colocado en medio de las líneas laterales en línea con el punto donde fué declarado muerto o con el punto donde se coloca después de un castigo. Después de que un balón muerto está listo para jugarse, se convierte en balón vivo cuando es legalmente centrado. Un balón centrado antes de que esté listo para jugarse permanece muerto. Un foul antes de que el balón sea centrado causará balón muerto.

ARTÍCULO 2. Balón vivo se convierte en muerto.

Un balón vivo es declarado muerto y un oficial deberá soplar su silbato cuando:

- a. El balón o el corredor van fuera.
- b. Cualquier parte del cuerpo del corredor, excepto sus manos o pies, tocan el suelo.
- c. Un corredor simula colocar la rodilla en el piso.
- d. Un jugador que se encuentra en posesión le quitan la banda.
- e. Ocurre una falta que ocasiona balón muerto.
- f. Un pase o fumble cae al piso.
- g. Hay una castigo que origina que el balón sea declarado muerto.
- h. Ocurre una anotación, un touchback, un safety o un intento de punto extra existoso.
- i. El jugador en posesión no tiene las dos cintas y él es el causante de que así sea o se le haya caído alguna accidentalmente.

En un silbatazo inadvertido de un oficial, el balón se convierte en muerto y el equipo en posesión puede elegir poner el balón en la siguiente jugada donde fue declarado muerto o repetir la jugada.

REGLA 5. Series de downs.

SECCIÓN 1. Las series: empiezan, terminan, se renuevan.

ARTÍCULO 1. Cuando otorgar una serie

Una serie de 4 downs consecutivos será otorgada al equipo que está próximo a poner el balón en juego mediante un snap al principio de cada período y después del kick off, touchback o cambio de posesión.

Una nuevas series será otorgada si:

- a. Se encuentra en posesión legal del balón (luego de la aplicación de cualquier castigo en bola viva) por delante de la línea de medio campo cuando el balón es declarado muerto y es la primera vez en la serie que ha ocurrido. Si en alguna jugada posterior o un castigo lleve al balón detrás de la línea de medio campo y luego el balón es avanzado y cruza la línea de medio campo por segunda vez durante la misma serie , no se otorgará un nuevo primer intento.
- b. Un castigo aceptado resulta o asigna un primer intento.
- c. Una nueva serie será otorgada a la defensa en su propia yarda 5 si la ofensiva , luego de 4 intentos , no ha logrado anotar o conseguir un primer intento.
- d. Una nueva serie será otorgada a la defensa en el punto de bola muerta después de una intercepción.

SECCIÓN 2. Down y posesión después de un castigo.

ARTÍCULO 1. Foul antes de cambio de posesión.

Si un castigo ocurre durante un down y antes de cualquier cambio de posesión, el balón pertenece a la ofensiva y deberá repetirse a menos que el castigo implique pérdida de down, ordene primer down o deje el balón en el medio campo.

ARTÍCULO 2. Foul después de un cambio de posesión.

Si un castigo es aceptado por un foul ocurrido durante un down y después de cualquier cambio de posesión, el balón pertenece al equipo en posesión cuando el foul ocurrió. El próximo down deberá ser primer down después de la aplicación del castigo.

ARTÍCULO 3. Castigo declinado.

Si un castigo es declinado, el número del siguiente down deberá ser el que correspondería si no hubiese existido ningún foul.

ARTÍCULO 4. Foul entre downs.

Después de que ocurra un castigo entre downs , el número del siguiente down será el mismo que ese establecido antes de que el foul ocurriera, a menos que el castigo ordene primer down.

ARTÍCULO 5. Fouls de ambos equipos.

Si ocurren castigos de los dos equipos durante un down, el down se repite.

REGLA 6. Centrando y pasando el balón.

SECCIÓN 1. El juego.

ARTÍCULO 1. Balón listo para jugarse.

- a. Ningún jugador pondrá el balón en juego antes de estar listo para jugarse.
- b. El balón deberá ser puesto en juego en un máximo de 10 segundos después de que le referee haya declarado el balón listo para jugarse.

CASTIGO - 5 yardas aplicadas desde el punto anterior.

ARTÍCULO 2. Comenzando con un centro.

El balón será puesto en juego por un centro legal en el medio entre las líneas laterales. Antes del centro, las líneas del balón deberán estar en ángulo recto con la línea de scrimmage. Un centro legal es pasando el balón hacia atrás desde su posición con un movimiento rápido y continuo de la mano y saliendo de la misma mano en ese movimiento. El centro debe ser de pie y por encima del hombro, o desde el suelo. Después de que el centrador toca el balón, no deberá soltarlo, moverlo hacia adelante o simular el centro.

CASTIGO - 5 yardas aplicadas desde el punto anterior.

ARTÍCULO 3. Requisitos del equipo ofensivo en down.

No hay un número mínimo de jugadores en la línea de scrimmage.

- a. Después de que el centrador toca el balón y antes de que sea centrado, todos los jugadores deben estar adentro y atrás de la línea de scrimmage.
- b. Ningún jugador puede hacer un falso arranque o hacer un movimiento que simule el inicio de la jugada.
- c. Cuando el centro comienza, un jugador puede estar en movimiento, pero no en movimiento hacia la línea de gol del oponente.

CASTIGO - 5 yardas aplicadas desde el punto anterior.

- e. El quarterback no podrá correr con el balón por delante de la línea de scrimmage, a menos que el balón haya estado en posesión de otro jugador y regresado a él o haber sido tocado por un defensivo mientras estuvo en vuelo.
- f. El quarterback tiene 7 segundos para pasar o entregar el balón luego del centro. Si dicho límite es excedido, el balón se convierte en muerto en la línea de scrimmage.

CASTIGO - Pérdida de intento en la línea de scrimmage.

ARTÍCULO 4. Requisitos del equipo defensivo en down.

- a. Todos los jugadores defensivos deben estar dentro del campo de juego y detrás de su línea de scrimmage antes que el balón sea centrado (offside).
- b. Una vez que el balón sea declarado listo para jugar , ningún defensivo deberá tocarlo hasta que el snap sea completado.
- c. Ningún jugador puede usar palabras o señas que desconcentren a los oponentes cuando se están preparando para poner el balón en juego.
- d. Un máximo de 2 jugadores podrán establecerse como blitzers. Si un jugador que realiza una señal se encuentra a menos de 5 yardas de la línea de scrimmage o si un jugador se encuentra dando una señal inválida o si más de 2 jugadores mantienen su mano levantada simultáneamente después de que el centro haya tocado el balón , es una falta por señal ilegal.
- e. Cualquier jugador defensivo que tiene todas las partes de su cuerpo a más de 4 yardas de distancia de la línea de scrimmage, podrá cruzar la línea múltiples veces hasta que la bola muera. No hay requisito para un jugador que solicita derecho de paso para establecerse como un blitz y cualquier jugador (más de 4 yardas) podrá presionar al quarterback durante la jugada.
- f. Todo jugador defensivo que se encuentre a menos de 4 yardas de su línea de scrimmage al momento del snap deberá permanecer detrás de la misma hasta que el balón haya sido entregado, engañado su entrega o pasado al quarterback.

CASTIGO - 5 yardas aplicadas desde el punto anterior.

ARTÍCULO 5. Entregando el balón.

Un equipo ofensivo puede usar múltiples entregas atrás de la línea de scrimmage.

- a. Ningún jugador puede entregar el balón a un compañero excepto un jugador ofensivo que está atrás de la línea de scrimmage.

CASTIGO - 5 yardas. aplicadas desde el punto del foul.

SECCIÓN 2. Pase y balón suelto.

ARTÍCULO 1. Pase atrasado.

Un corredor puede lanzar un pase atrasado en cualquier momento.

ARTÍCULO 2. Pase completo.

Cualquier pase atrapado por un jugador elegible en contacto con el suelo dentro del campo es completo y el balón continúa en juego a menos que sea completo en la zona de anotación.

ARTÍCULO 3. Pase incompleto.

Cualquier pase es incompleto si el balón toca el piso cuando no ha sido firmemente controlado por un jugador, excepto en pase de kick off. También es incompleto cuando un jugador salta y recibe

el pase, pero la primera parte del cuerpo que aterriza, lo hace afuera.

Cuando un pase hacia adelante es incompleto, el balón le corresponde al equipo pasador en la previa línea de scrimmage, el cual es el punto de bola muerta.

Cuando un pase hacia atrás es incompleto, el balón pertenece al equipo pasador en el punto donde el jugador tuvo posesión por última vez , el cual es el punto de bola muerta.

ARTÍCULO 4. Balón suelto.

Si quién cometió el balón suelto, o un oponente , obtiene posesión antes que el balón se convierta en muerto. el balón continúa en juego.

ARTÍCULO 5. Pase de kick off.

- a. El pase de kick off puede caer al piso adentro y si bota hacia el equipo ofensivo, es considerado vivo.
- b. El pase de kick off no deberá ir afuera por las laterales antes de ser tomado por cualquier jugador ofensivo.

CASTIGO - El equipo ofensivo toma el balón en la mitad del campo o se repite el kick off , el equipo ofensivo tendrá la elección.

Si el equipo ofensivo declina el castigo, será primer down en el punto afuera.

- a. El balón no deberá ser tocado primero por un jugador del equipo defensivo cuando esté vivo en pase de kick off.

CASTIGO - Se declara balón muerto en el punto del foul.

ARTÍCULO 6. Toque ilegal.

Todos los jugadores adentro (incluyendo al quarterback) son elegibles para tocar, batear o atrapar un pase o fumble. Ningún jugador ofensivo que va afuera por sí mismo durante un down deberá tocar el balón. Si un jugador ofensivo es forzado hacia afuera e inmediatamente regresa adentro, es aún elegible.

CASTIGO - Pérdida de down en el punto anterior.

SECCIÓN 3. Pase adelantado.

ARTÍCULO 1. Pase legal adelantado.

Un jugador puede hacer pases adelantados durante cada down , antes de un cambio de posesión, siempre que los pases sean en cualquier punto atrás de la línea de scrimmage.

ARTÍCULO 2. Pase ilegal adelantado.

Un pase adelantado es ilegal:

- a. Si es lanzado por un jugador ofensivo después de haber rebasado la línea de scrimmage.
- b. Si es lanzado después de que un corredor ha rebasado la línea de scrimmage.
- c. Si es lanzado después de un cambio de posesión durante el down.

CASTIGO - 5 yardas y pérdida de down. Punto del foul.

ARTÍCULO 3. Interferencia de pase.

Las reglas de interferencia de pase aplican sólo durante un down en el cual un pase legal adelantado cruza la línea de scrimmage. Se requiere contacto para establecer interferencia.

La interferencia de pase es cualquier contacto que interfiere con su oponente mientras la bola se encuentra en el aire. Es la responsabilidad del defensivo evitar a sus oponentes.

No es interferencia de pase cuando 2 o más jugadores elegibles se encuentran en un intento simultáneo y justo para tocar, batear o atrapar el pase. Jugadores elegibles se encuentran en un intento simultáneo y justo para tocar, batear o atrapar el pase. Jugadores elegibles de ambos equipos tienen el mismo derecho de jugar el balón, pero es responsabilidad del jugador que se encuentra en una posición de desventaja evitar al oponente.

CASTIGO - 10 yardas, aplicado de la línea de scrimmage. Pérdida de down en castigos ofensivos. Primer down automático en castigos defensivos.

Nota: Contacto en una jugada de pase antes de que el pase haya sido lanzado o si el pase no cruza la línea de scrimmage es falta por contacto ilegal.

REGLA 7. Anotando.

SECCIÓN 1. Valor de las anotaciones.

ARTÍCULO 1. Jugadas de anotación.

El valor de las jugadas de anotación deberá ser:

- Touchdown - 6 puntos.
- Conversión de la yarda 5 - 1 punto.
- Conversión de la yarda 10 - 2 puntos.
- Safety - 2 puntos (otorgados al equipo defensivo).
- Safety - 1 punto cuando se da en la conversión.
- Touchdown defensivo en la conversión - 2 puntos.

SECCIÓN 2. Touchdown.

ARTÍCULO 1. Cómo se anota.

Un touchdown deberá anotarse cuando:

- a. El pie plantado de un corredor en posesión del balón avanzando por el campo de juego penetra en la zona de anotación.
- b. Un jugador atrapa un pase o fumble en la línea de gol del oponente.

SECCIÓN 3. Conversión.

ARTÍCULO 1. Cómo se anota.

Los puntos deberán ser marcados de acuerdo a sus respectivos valores si la jugada resulta ser touchdown o safety. Si en conversión, la defensa anota un touchdown, después de un cambio de posesión, el valor será de 2 puntos. Si la jugada de conversión resulta ser un safety, después de un cambio de posesión, el valor será de 1 punto.

ARTÍCULO 2. Oportunidad de anotar.

La conversión es un down adicional con la oportunidad del equipo de anotar ya sea 1 o 2 puntos.

- a. El balón será puesto en juego por el equipo que anotó un touchdown de 6 puntos. Si se anota un touchdown durante un down en el cual el tiempo expira, la conversión deberá jugarse.
- b. La conversión comienza cuando el balón esté listo para jugarse.
- c. El centrador estará en el medio entre las líneas laterales en la yarda 5 o 10 del oponente.
- d. La conversión termina cuando cualquiera de los equipos anota o el balón es declarado muerto por regla. Los castigos requerirán que se repita la conversión, que resulte en anotación o que finalice la jugada.
- e. Si un castigo obliga a repetir la conversión, se sigue jugando por 1 o 2 puntos como se había decidido antes de sacar la jugada.
- f. el equipo no podrá solicitar un tiempo fuera para cambiar la decisión de jugada de tiempo extra.

ARTÍCULO 3. Jugada siguiente.

Después de una conversión, el balón será puesto en juego por el equipo anotador mediante un pase de kick off.

SECCIÓN 4. Safety.

ARTÍCULO 1. Cómo se anota.

Es un safety cuando:

- a. El balón es declarado muerto atrás de la línea de gol, excepto cuando es pase incompleto y

el equipo defensivo es responsable de que el balón muerto quede ahí.

- b. Un castigo por un foul deja el balón en o atrás de la línea de gol del equipo ofensivo.

ARTÍCULO 2. Después del safety.

Después del safety, el balón será puesto en juego por el equipo ofensivo mediante un pase de kick off.

SECCIÓN 5. Touchback.

ARTÍCULO 1. Cuando es declarado.

Es un touchback cuando:

- a. El balón es declarado muerto atrás de la línea de gol, excepto cuando es pase incompleto y el equipo ofensivo es responsable de que el balón muerto quede ahí.
- b. Un jugador defensivo intercepta un pase o fumble en la zona de anotación propia y/o la inercia lo lleva hacia la zona de anotación propia y es declarado muerto ahí.

ARTÍCULO 2. Después del touchback.

Después del touchback , el balón será puesto en juego por el equipo en posesión desde su yarda 5.

REGLA 8. Conducta de los jugadores.

SECCIÓN 1. Fouls de contacto.

ARTÍCULO 1. Contacto ilegal.

- a. Ningún jugador o entrenador podrá contactar intencionalmente a un oponente u oficial.
- b. Ningún jugador puede pisar, brincar o pararse encima de otro jugador.
- c. Ningún jugador puede agarrar a otro.
- d. Todos los jugadores estacionados tienen el derecho de lugar. Los oponentes deben evitar el contacto.
- e. El corredor está a cargo de evitar el contacto con los jugadores oponentes. Si el corredor y el defensivo contribuyen equitativamente al contacto , la falta es ofensiva.
- f. Todos los jugadores ofensivos tienen el derecho de paso tan pronto como el balón ha sido lanzado o un corredor cruza la línea de scrimmage. Si un receptor y un defensivo contribuyen equitativamente al contacto, la falta es defensiva.
- g. Todos los blitzers tienen el derecho de paso hacia el quarterback por lo cual se recomienda que el centro haga su primer paso hacia atrás o bien que se quede quieto un segundo después de centrar.
- h. El jugador defensivo no puede derribar al jugador al quitarle la banda.

CASTIGO - 10 yardas y pérdida de down , aplicado desde el punto básico. Primer down automático si la falta es de la defensiva.

ARTÍCULO 2. Dejándose ir sobre el oponente.

- a. Aún con el derecho de paso, ningún jugador deberá dejarse ir sobre un oponente y contactarlo.
- b. Ningún jugador deberá tratar de quitarle el balón al corredor.

CASTIGO - 10 yardas y pérdida de down , aplicado desde el punto básico. Primer down automático si la falta es defensiva.

ARTÍCULO 3. Interferencia de juego.

- a. Ningún sustituto o entrenador puede interferir en cualquier manera con el balón, un jugador o un oficial mientras el balón esté en juego.

CASTIGO - 10 yardas y pérdida de down , aplicado desde el punto básico. Primer down automático si la falta es cometida por el defensivo.

- a. La participación de 6 o más jugadores es participación ilegal.

CASTIGO - 5 yardas aplicado desde la línea de scrimmage

ARTÍCULO 4. Foul flagrante.

Ningún jugador puede cometer un foul flagrante durante, antes o después del juego.

CASTIGO - Expulsión. Si el castigo es cometido por el equipo defensivo aplica 1er down en el punto del foul.

SECCIÓN 2. Fouls sin contacto.

ARTÍCULO 1. Actos antideportivos.

- a. Uso de gestos o lenguaje abusivo, insultante u obsceno, o involucrarse en actos que provoquen enojo, serán evitados.
- b. Si un jugador no regresa el balón al siguiente punto o no lo deja cerca del punto de balón muerto.
- c. Si el jugador no entrega en la mano la bandera quitada o al menos no la deja en el punto donde fué quitada.

CASTIGO - 10 yardas, administrado como foul en balón muerto.

ARTÍCULO 2. Actos ilegales.

- a. No se podrá bloquear a un oponente.

CASTIGO - 5 yardas y repite el down. Punto básico.

- a. Ningún jugador en posesión podrá saltar o clavarse.

CASTIGO - 5 yardas y pérdida de down. Punto del foul.

- a. Ningún jugador podrá obstruir para que le quiten la bandera.

CASTIGO - 5 yardas y pérdida de down. Punto del foul.

- a. No se le podrá quitar la bandera a un jugador que no sea el corredor o simule ser el corredor.

CASTIGO - 5 yardas. Punto básico.

- a. Ningún jugador podrá patear el balón intencionalmente.

CASTIGO - 5 yardas.

- a. Participación de 6 o más jugadores es ilegal.

CASTIGO - 5 yardas.

- a. El área del equipo será afuera y entre las marcas de la yarda 5. Entrenadores y sustitutos no deberán estar fuera del área del equipo.

CASTIGO - 5 yardas, administrado como foul en balón muerto.

- a. Un jugador con hemorragia debe abandonar el campo. El oficial tiene la facultad para solicitar a los jugadores que abandonen el campo por el uso de accesorios ilegales o sin el uniforme obligatorio y los jugadores deberán hacerlo inmediatamente.

CASTIGO - Se carga un tiempo fuera - 5 yardas, si no hay tiempo fuera, administrado como foul en balón muerto.

ARTÍCULO 3. Revisión sin revocación.

Para que en una revisión de jugada aplique la revocación, debe haber evidencia contundente. De lo contrario no se podrá cambiar.

CASTIGO - Se carga un tiempo fuera - 5 yardas, si no hay tiempo fuera, administrado como foul en balón muerto.

SECCIÓN 3. Sustituciones.

ARTÍCULO 1. Procedimiento de sustitución.

Cualquier número de sustituciones se pueden hacer por ambos equipos reemplazando a un jugador cuando el balón esté muerto.

CASTIGO - 5 yardas.

REGLA 9. Aplicación de castigo.

SECCIÓN 1. General.

ARTÍCULO 1. Fouls flagrantes.

Un foul flagrante es aquel que puede lesionar a un oponente y requiere expulsión. Dos actitudes antideportivas por el mismo jugador amerita expulsión del juego.

Un jugador o entrenador descalificado está obligado a abandonar el área de equipo , el campo y pasar a la tribuna.

ARTÍCULO 2. Tácticas ilegales.

Si un equipo se rehúsa a jugar, comete repetidos fouls o comete un acto ilegal obvio no especificado por las reglas, el referee puede tomar cualquier acción que considere pertinente, incluyendo un castigo, descalificar a un jugador o entrenador, cancelar una anotación o suspender el juego.

El referee puede pero no es necesario , advertir al equipo e informar que una falta será marcada si una determinada situación desleal continúa siendo repetida.

SECCIÓN 2. Castigos completados.

ARTÍCULO 1. Cómo y cuándo son completados.

Un castigo se completa cuando es aceptado, declinado o cancelado. Un castigo puede ser declinado por el capitán o entrenador del equipo, pero un jugador descalificado debe abandonar el juego.

Cuando se comete un foul, el castigo debe completarse antes de que el balón sea puesto en juego.

Sólo los capitanes y entrenadores de los equipos pueden preguntar al referee acerca de aclaraciones a la regla.

ARTÍCULO 2. Simultáneo con el centro.

Un foul que ocurre simultáneo con el centro, se considera que ocurre durante ese down.

ARTÍCULO 3. Fouls en balón vivo por el mismo equipo.

Cuando 2 o más fouls en balón vivo por el mismo equipo son reportados por el referee, deberá explicar las alternativas de castigos al capitán del equipo ofendido, quién deberá escoger sólo uno de esos castigos.

ARTÍCULO 4. Fouls de ambos lados.

Si se cometen fouls en balón vivo por ambos equipos, los fouls son cancelados y el down se repite.
Excepciones:

1. Cuando hay un cambio de posesión durante un down, y el equipo que gana la posesión no ha cometido foul antes de ganar la posesión, se pueden declinar los fouls y así retener la posesión después de completar el castigo por su foul.
2. Cuando un foul en balón vivo es administrado como foul en balón muerto, no se cancela y se aplica en orden de ocurrencia.

ARTÍCULO 5. Fouls en balón muerto.

Castigos en balón muerto se administran por separado y en el orden de ocurrencia.

ARTÍCULO 6. Castigos en el intermedio.

Castigos que se cometen en el intervalo de descanso, se aplican iniciando la segunda mitad.

SECCIÓN 3. Procedimientos de aplicación.

ARTÍCULO 1. Punto.

El punto de aplicación para fouls es la línea de scrimmage salvo que se especifique otra cosa.
Básicamente son excepciones :

- a. Cuando el foul es cometido a la ofensiva y se cometió atrás de la línea de scrimmage.
- b. Cuando el foul es cometido por la defensa y se cometió adelante de la línea de scrimmage. El punto básico es el punto de balón muerto.
- c. Para faltas luego de un cambio de posesión de equipo , el punto básico será el punto de balón muerto. Si la falta es por parte del equipo que termina con posesión durante la última carrera en cuestión y dicha falta ocurre por detrás del punto de bola muerta , el punto básico es el punto de la falta.
- d. Para faltas luego de un cambio de posesion de equipo , cometidas por un equipo en su propia zona de anotación y antes de que el balón salga de la misma , la aplicación del castigo es el punto del touchback (propia yarda 5)

ARTÍCULO 2. Procedimientos.

Para fouls cometidos simultáneamente con el centro, el punto del foul es la línea de scrimmage.

Para fouls en balón vivo cometidos atrás de la línea de gol, el punto de aplicación es la yarda 5.

Fouls cometidos durante o después de un touchdown o conversión:

1. Fouls cometidos por el equipo que recibe la anotación durante un touchdown, se aplican en

la conversión.

2. Fouls cometidos después de un touchdown y antes de que el balón esté listo para jugar la conversión, se aplican en la conversión.
3. Fouls cometidos por el equipo que recibe la anotación durante una conversión, se aplican en el siguiente centro.
4. Fouls cometidos después de una conversión, se aplican en el siguiente centro.

ARTÍCULO 3. Aplicación de media distancia.

Ningún castigo, incluyendo las conversiones, deberá exceder la mitad de la distancia desde el punto de aplicación a la línea de gol del equipo ofensivo.

REGLA 10. Tareas de los oficiales.

Sección 1. Tareas generales.

ARTÍCULO 1. Jurisdicción de los oficiales.

La jurisdicción de los oficiales comienza con el volado y termina cuando el referee declara el resultado final.

ARTÍCULO 2. Número de oficiales.

El juego deberá ser efectuado bajo la supervisión de 2 (R y FJ), 3 (R, LM y FJ) o 4 (R, LM; FJ y BJ) oficiales.

ARTÍCULO 3. Responsabilidades.

- a. Cada oficial es responsable de conocer el número de down , contar los tiempos fuera, declarar el balón muerto, determinar el marcador, usar las señales apropiadas y conocer las reglas del juego.
- b. Todos los oficiales son responsables por decisiones que involucren la aplicación de una regla, su interpretación o ejecución.
- c. Cada oficial deberá marcar y señalar cada foul que observe.
- d. Cada oficial tiene tareas específicas, pero igual jurisdicción en materia de juicio.

ARTÍCULO 4. Uniforme y accesorios.

Los oficiales deberán usar el uniforme prescrito en el manual para oficiales de fútbol americano. El uniforme prescrito incluye: un silbato, un pañuelo amarillo para marcar los fouls, un marcador para señalar cualquier punto importante en el campo y una tarjeta para registrar fouls y downs.

SECCIÓN 2. Referee (R).

ARTÍCULO 1. Posición.

La posición inicial del referee es atrás y aun lado de la línea del backfield ofensivo. En un esquema

de dos oficiales, el referee se posiciona y trabaja como un juez de línea.

ARTÍCULO 2. Responsabilidades básicas.

- a. El referee tiene visión general y control del juego y conducirá la conferencia previa al juego para definir el quema.
- b. El referee inspecciona los detalles del juego y reporta irregularidades al representante de la liga, entrenadores y otros oficiales.
- c. El referee es la única autoridad para llevar el marcador, y sus decisiones hacia las reglas y otros asuntos pertinentes al juego son irrevocables.
- d. El referee deberá indicar que el balón está listo para ser puesto en juego después de determinar que los oficiales están listos y deberá dirigir el momento de realizar el centro.
- e. El referee deberá contar los 5 segundos para sacar la jugada.
- f. El referee notificará a ambos entrenadores de cualquier descalificación.
- g. El referee administrará los castigos, estando seguros que ambos capitanes entienden el procedimiento.
- h. El referee deberá observar la posición relativa al máximo avance.
- i. El referee es responsable del número de tiempos fuera marcados a cada equipo, y deberá notificar al capitán y al entrenador cuando un equipo ha usado sus tiempos fuera en una mitad.
- j. El referee tiene jurisdicción sobre el uniforme y accesorios de los jugadores.
- k. El referee contará el número de jugadores ofensivos.
- l. Después del centro, el referee determinará la legalidad de la jugada atrás de la línea de scrimmage.
- m. El referee es responsable de la protección al quarterback.

SECCIÓN 3. Juez de línea (LM).

ARTÍCULO 1. Posición.

La posición inicial del juez de línea es en la línea de scrimmage sobre la línea lateral.

ARTÍCULO 2. Responsabilidades básicas.

- a. El juez de línea es responsable por la cuenta del número de down. Él instruye al asistente que opera el dado. El dado indica la posición del balón.
- b. El juez de línea contará el número de jugadas ofensivas.
- c. El juez de línea tiene jurisdicción sobre la línea de scrimmage.
- d. Cuando el balón rebasa la línea de scrimmage en ambos lados del campo, el juez de línea determina la legalidad de la jugada alrededor del balón.
- e. El juez de línea indica el progreso del avance del referee y conserva la cuenta de los downs.

SECCIÓN 4. Juez de campo (FJ).

ARTÍCULO 1. Posición.

La posición inicial del juez de campo es 2 yardas atrás de la línea de scrimmage.

ARTÍCULO 2. Responsabilidades básicas.

- a. El juez de campo es responsable por el reloj del juego o de supervisar al operador del reloj.
- b. El juez de campo contará el número de jugadas defensivas.
- c. El juez de campo tiene jurisdicción sobre la línea de scrimmage.
- d. Una vez que el balón pase la línea de scrimmage, el juez de campo determinará la legalidad de la jugada.
- e. El juez de campo indicará el progreso del avance del referee.

SECCIÓN 5. Juez backeador (BJ).

ARTÍCULO 1. Posición.

El juez backeador se posiciona aproximadamente 20 o 25 yardas delante de la línea de scrimmage y más allá del backfield defensivo.

ARTÍCULO 2. Responsabilidades básicas.

- a. El juez backeador (en un esquema de 4 hombres) es responsable por el reloj del juego o de supervisar al operador del reloj.
- b. El juez backeador contará el número de jugadas defensivas.
- c. El juez backeador observa a los receptores en sus trayectorias y aplica las reglas en los pases largos y el estado del balón en esa área.

REGLA 11. Del torneo.

SECCIÓN 1. La cédula.

ARTÍCULO 1. Documento oficial.

La cédula de juego será el único documento oficial cuya información se considera para resolver controversias.

ARTÍCULO 2. Contenido.

La cédula deberá contener la lista de jugadores que participaron en el juego por cada equipo, indicando nombre y número. Deberá tener el registro de estadísticas de los jugadores individualmente, específicamente:

- a. Pases anotados.
- b. Puntos anotados.
- c. Pases interceptados.
- d. Sacks.
- e. Lista de asistencia.

Deberá tener el marcador final. Observaciones hechas por los capitanes de ambos equipos y por el referee. Se deberá anotar la evaluación de la planilla arbitral por parte de los capitanes de ambos

equipos como mala, regular, buena o excelente.

Deberá contener el nombre de los oficiales que condujeron el juego.

ARTÍCULO 3. Firmas.

La cédula deberá ser firmada por el referee y por los capitanes de ambos equipos.

ARTÍCULO 4. Responsable.

La cédula deberá estar en posesión de la persona que lleva las estadísticas antes de iniciar el juego, durante el mismo y al terminar el juego.

La cédula quedará en custodia del representante de la liga y deberá conservarla durante el tiempo que dure la temporada.

SECCIÓN 2. Rosters.

ARTÍCULO 1. Listas de jugadores.

Cada equipo deberá entregar por escrito las listas de jugadores a más tardar en la segunda jornada de la temporada. Estas listas se denominan rosters.

ARTÍCULO 2. Altas.

Se podrán añadir jugadores a los rosters hasta la cuarta semana de juegos como máximo, previa notificación por escrito.

ARTÍCULO 3. Bajas.

Cada jugador que no haya participado en al menos un juego de la temporada regular podrá ser dado de baja del roster. Los equipos podrán dar de baja en cualquier momento a jugadores que no hayan participado en algún juego notificando por escrito a la administración del torneo. Ningún jugador que haya participado en al menos un juego podrá ser dado de baja.

ARTÍCULO 4. Cambios.

Un jugador podrá cambiar de equipo si el equipo que lo registró primero lo autoriza por escrito siempre que este cambio se dé antes de completarse la mitad de la temporada regular. 20

ARTÍCULO 5. Un jugador en dos equipos diferentes.

Jugadores podrán participar en un equipo femenino y uno mixto siempre y cuando estén registrados en el roster.

ARTÍCULO 6. Pagos.

Todo equipo deberá estar al corriente en sus pagos y podrá solicitar sus estados de cuenta en el

momento que así lo desee a la administración del torneo.

SECCIÓN 3. Sanciones económicas.

ARTÍCULO 1. Por incumplimiento de pagos.

En el caso de que un equipo no realice su pago semanal el mismo día del juego, deberá cubrir una multa de \$100.00 M.N.

ARTÍCULO 2. Por no presentarse a jugar.

En el caso de que un equipo no se presente a jugar o no complete sus 4 jugadores mínimos requeridos, deberá cubrir una multa de \$1000.00 M.N. Si avisa que no se podrá presentar al juego con al menos 72 horas de anticipación y por escrito, la multa será de \$500.00 M.N.

ARTÍCULO 3. Por adeudos al final de la temporada.

En caso de adeudos al final de la temporada, se cargarán los intereses moratorios permitidos por las leyes mercantiles.

ARTÍCULO 4. Por expulsión.

Cada jugador expulsado, deberá cubrir una multa de hasta \$ 1000.00 M.N. antes de poder jugar nuevamente.

ARTÍCULO 5. Por abandonar la temporada antes de que concluya.

Cada equipo que abandone la temporada antes de que se termine la temporada regular deberá pagar \$1000.00 M.N. por cada juego que haya faltado para terminar.

ARTÍCULO 6. Por roster incompleto.

Se sancionará con 50 pesos por cada jugador que no tenga fotografía y la misma cantidad por cada jugador que no tenga número. Se aplicará a partir de la jornada 3.

ARTÍCULO 7. Por uniforme incompleto.

Se sancionará con 100 pesos por cada jugador que no traiga camiseta o bajos uniforme. Se aplicará a partir de la jornada 3.

SECCIÓN 4. Otras sanciones.

ARTÍCULO 1. Por incumplimiento de pagos.

En el caso de que un equipo se encuentre atrasado con dos cuotas semanales, no podrá jugar en la siguiente jornada hasta que haya cumplido con los pagos incluyendo las multas correspondientes. En el caso de que un equipo adeude una fracción de la inscripción antes de la 3ª. Jornada, no podrá jugar en esa jornada. Cada jugador que tenga un adeudo con el torneo o haya pertenecido a algún equipo que tenga adeudo con el torneo, deberá cubrir dichos adeudos antes de participar en un juego de la misma.

ARTÍCULO 2. Por no presentarse a jugar.

En el caso de que un equipo no se presente a jugar o no complete sus 4 jugadores mínimos requeridos, el equipo infractor perderá el juego con un marcador de 30-0. El equipo infractor deberá pagar su cuota por juego y la del equipo rival.

ARTÍCULO 3. Por adeudos al final de la temporada.

En caso de adeudos al final de la temporada, no se entregarán los premios otorgados por los patrocinadores a los jugadores que en forma individual se hayan hecho acreedores a dichos premios de los equipos con adeudo.

En caso de adeudos al final de la temporada, no se entregarán los trofeos a que se hayan hecho acreedores los equipos correspondientes.

El torneo se reserva el derecho de reportar a los equipos deudores con otros torneos del mismo deporte.

El torneo se reserva el derecho de hacer públicas las listas de jugadores de equipos con adeudos.

El torneo se reserva el derecho de admitir jugadores o equipos que sean reportados como deudores por otros torneos del mismo deporte.

ARTÍCULO 4. Por expulsión.

Cada jugador expulsado por foul flagrante o por insultos deberá descansar al menos una jornada para volver a participar.

ARTÍCULO 5. Por agresión física.

Cada jugador que sea reportado como integrante de un pleito individual o colectivo en el transcurso de un juego o al haber terminado, será suspendido dos años de los torneos sancionados por atletasmexicanos.com. Cada jugador que efectúe una agresión física sobre cualquiera de los oficiales durante un juego o al haber terminado, será suspendido indefinidamente del torneo.

ARTÍCULO 6. Jugador en 2 equipos diferentes.

Si un jugador es suspendido por más de un juego y participa en dos equipos diferentes ya sean de la misma o de diferente categoría, la suspensión se dividirá entre los equipos en que juegue.

ARTÍCULO 7. Jugador-entrenador-aficionado.

Si una persona es suspendida, su sanción será aplicada en la misma cantidad de juegos como jugador, entrenador o aficionado.

ARTÍCULO 8. Equipo se retira.

Si un equipo se retira por cualquier razón antes de terminar un juego o no puede continuarlo por cualquier razón inherente o no al juego, el equipo contrario deberá decidir si el marcador final

queda como estaba al momento del retiro o queda 30-0 a su favor.

ARTÍCULO 9. Jugador no registrado.

Un jugador no registrado en el roster que sea denunciado por escrito por el equipo rival, será sancionado con 3 juegos de suspensión a partir de la jornada 3.

ARTÍCULO 10. Participación.

Los jugadores registrados en el roster deberán haber participado en un juego de temporada regular para poder jugar la postemporada.

ARTÍCULO 11. Otros.

Cualquier situación no contemplada por el reglamento que requiera sanción , será determinada por una comisión de 3 capitanes elegidos por la administración del torneo antes de comenzar la temporada entre los equipos fundadores.

SECCIÓN 5. Diversos.

ARTÍCULO 1. Notificaciones.

El torneo efectuará sus notificaciones oficiales a través del correo electrónico registrado por los capitanes y a través de su sitio en Facebook cuando una emergencia así lo requiera. También se podrán consultar resultados en la página oficial www.atletasmexicanos.com . Las notificaciones de los equipos sólo se tomarán como oficiales si son enviadas por escrito al correo electrónico atletasmex@gmail.com

ARTÍCULO 2. La postemporada.

Si un equipo no puede participar en la postemporada por la razón que sea, su lugar será ocupado por el equipo que se encuentre inmediatamente calificado de acuerdo a los criterios ya establecidos.

ARTÍCULO 3. Gastos médicos.

Cualquier jugador o equipo que desee contratar el seguro de gastos médicos, deberá solicitarlo por escrito a la administración del torneo. Cada jugador asume la responsabilidad por los gastos médicos derivados de lesiones dentro del torneo. El torneo no se hace responsable de ningún percance ocurrido durante el desarrollo de los juegos.

ARTÍCULO 4. Robos y extravíos.

El torneo no se hace responsable de robos u objetos extraviados antes, durante o después del desarrollo del juego.

ARTÍCULO 5. Situaciones no contempladas.

Para cualquier situación no contemplada en el presente reglamento referente a las situaciones de juego, se deberá recurrir al reglamento vigente en la IFAF correspondiente al fútbol americano.

ARTÍCULO 6. Reclamaciones .

Toda reclamación deberá ser por escrito , por correo electrónico y solamente se atenderá si el solicitante se encuentra al corriente en sus pagos.